



Material zur Vor- und Nachbereitung

first person shooter

Herausgegeben von:

Theater Dortmund / Kinder- und Jugendtheater
Christine Köck, Isabel Stahl & Ilona Seippel-Schipper

Theaterpädagogik & Dramaturgie
Spielzeit 2013 / 2014

Theater Dortmund / Kinder- und Jugendtheater, Sckellstr. 5 - 7, 44141 Dortmund,
Leitung: Andreas Gruhn, Geschäftsführende Direktorin: Bettina Pesch
www.theaterdo.de

Premiere | 28. Februar 2014 im Kinder- und Jugendtheater Dortmund
Deutschsprachige Erstaufführung
first person shooter
Regie: Johanna Weißert
ab 14 Jahren

Adrian, kurz Ade genannt, ist 17 und hat eine große Leidenschaft: seine Spielekonsole. Er versinkt völlig in seiner virtuellen Welt, spielt stundenlang Egoshooter-Spiele und geht vollkommen im Punktesammeln auf. Seine allein erziehende Mutter Maggie versucht ihren Sohn, der sich immer mehr der Wirklichkeit entzieht, zu erreichen. Sie beginnt, sich mit Computerspielen zu beschäftigen. Unterstützung findet sie bei ihrem Arbeitskollegen Tom, der ein Wärmesensor-Steuersystem für den Bahnverkehr entwickelt hat. Einen großen Coup könnte die Managerin landen, als die Rüstungsindustrie das Potenzial der Logistiksoftware erkennt und ihr Interesse bekundet. In zunehmendem Maße verschwimmen die Beziehungsebenen der drei untereinander.

Realität und virtuelles Spiel greifen ineinander und sind nicht mehr zu unterscheiden. Was aus der realen Welt setzt sich in der virtuellen Welt fort und umgekehrt?

Ein verstörendes Spiel mit der Schnittstelle Mensch-Maschine. Geschrieben in einer Sprache, die humorvoll den Slang der Computernerds aufgreift.

Besetzung:

Richard Barenberg, Rainer Kleinespel, Bianka Lammert, Götz Vogel von Vogelstein

Regie: **Johanna Weißert**

Ausstattung: **Julia Schiller**

Video: **Peter Kirschke**

1. Inhaltsverzeichnis

1	Inhaltsverzeichnis	S. 3
2	Allgemein / Begrüßung	S. 3
3	DRAMATURGISCHES HINTERGRUNDWISSEN	S. 5
3.1	Paul Jenkins	S. 5
3.2	Ego-Shooter, eine Begriffserklärung	S. 5
3.3	Drohnen	S. 5
3.4	am Anfang der Inszenierung: die „Konzeptionsprobe“	S. 7
3.5	Flow-Erlebnis	S. 7
3.6	Kleines First-Person-Shooter-Lexikon zum Stück	S. 8
3.7	Theaterzeichen	S. 9
4	THEATERPÄDAGOGIK: PRAXIS	S. 10
4.1	Wahrnehmung	S. 10
4.2	Rollenspiele	S. 10
4.2.1	Zum Einstieg, ganz klein: Scharwendel	S. 10
4.2.3	Die Werwölfe von Düsterwald	S. 11
5	Praktischer Teil zur Nachbereitung des Vorstellungsbesuchs	S. 12
6	In Kooperation mit: Fachstelle für Suchtvorbeugung in der DROBS Dortmund	S. 13
7	Quellen	S. 14

2. Allgemein / Begrüßung

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,
schön, dass Sie sich für die Produktion „first person shooter“ interessieren. Diese Materialien sollen Ihnen Anregungen und Tipps zur Vor- und Nachbereitung des Stückbesuchs mit Ihrer Gruppe bieten. Wir freuen uns immer über Feedback, sei es zur Inszenierung oder zu diesen Materialien. Schreiben Sie uns mit Ihren Schülern einfach eine E-Mail an ckoeck@theaterdo.de.

Vorab möchten wir Ihnen einige Hinweise mit auf den Weg geben, die Ihnen und uns den Theaterbesuch verschönern und vereinfachen sollen:

Ankunft im Theater

Das Kinder- und Jugendtheater ist zwar eine Sparte des großen Theater Dortmund, hat aber eine externe Spielstätte in der Sckellstr.5-7, Dortmund Hörde. Es empfiehlt sich, 15 – 20 Minuten vor Beginn der Vorstellung im Theater zu sein, damit genug Zeit ist, Jacken und Taschen an die Garderobenständer im Untergeschoß zu hängen. Sie dürfen nicht mit in den Theatersaal genommen werden. Im Untergeschoß befinden sich auch die Toiletten.

Einlass

Ca. 5 Minuten vor Vorstellungsbeginn gongt es, dann gehen alle in den Theatersaal, am Eingang werden die Karten kontrolliert. Es gibt keine nummerierten Sitzplätze, sondern Sitzreihen, die lückenlos besetzt werden.

Die Schauspieler und alle, die an der Produktion beteiligt sind, tun alles dafür, dass Ihr Ausflug ins Theater zu einem gelungenen Erlebnis wird. Doch auch die Zuschauer müssen etwas zum Gelingen beitragen. Gerade Jugendliche, die selten oder nie ins Theater kommen, wissen oft nicht, was im Theater erlaubt ist und was nicht. Dabei ist es eigentlich ganz einfach, sich im Theater so zu verhalten, dass alle auf ihre Kosten kommen.

Wir möchten Sie deshalb darum bitten, mit den Schülern über die Besonderheiten eines Besuchs im Theater zu sprechen und Ihnen die Verhaltensregeln zu vermitteln:

Während der Vorstellung: Respekt

Anders als im Kino, wo das Erleben einseitig in den Zuschauersitzen stattfindet, lebt eine Theatervorstellung von der Kommunikation zwischen Schauspielern und Publikum. Die Schauspieler nehmen ihr Publikum sehr genau wahr und müssen bei jeder Vorstellung auf Lacher, Zwischenapplaus und anderer Reaktionen spontan reagieren. Gespräche mit dem Nachbarn, das Spiel mit dem Handy oder gar ein Telefonklingeln, eine raschelnde Bonbontüte oder Kaugummi-Kauen können eine Vorstellung erheblich stören. Deshalb braucht es Respekt auf Seiten des Publikums. Wer die Arbeit der Schauspieler respektiert, redet, trinkt, isst und telefoniert vor oder nach der Vorstellung und verlässt den Zuschauerraum während der Vorstellung nur im Notfall. Handys, I-Phones, MP3-Player und sonstige elektronische Geräte müssen ganz ausgeschaltet werden.

und am Ende: Applaus!

Am Ende der Vorstellung verbeugen sich die Schauspieler. Das Publikum applaudiert. Mit dem Applaus zeigt man, dass man den Einsatz der Schauspieler wertschätzt. Man sagt: Der Applaus ist das Brot des Künstlers. D.h. auch wenn einem die Aufführung in Teilen nicht gefallen hat, spendet man Applaus. Natürlich kann man mehr oder weniger begeistert in die Hände klatschen, aber gar nicht zu klatschen ist respektlos. Unsere Schauspieler stehen gerne für ein Nachgespräch im Anschluss an die Vorstellung zur Verfügung. Bei Interesse schicken Sie bitte eine Anfrage an istahl@theaterdo.de. Auch bei weiteren Fragen, Anmerkungen und Wünschen rund um das Theater stehen wir gerne zur Verfügung.

Tipp

Auf der Homepage des Theaters unter www.theaterdo.de kann man sich einen kurzen Videotrailer zum Stück anschauen und bekommt so vorab eine kleine Kostprobe.

Viel Spaß bei Ihrem Theaterbesuch wünschen:

Isabel Stahl & Ilona Seippel-Schipper (Dramturgie)

Christine Köck & Erika Schmidt-Sulaimon (Theaterpädagogik)

3. DRAMATURGISCHES HINTERGRUNDWISSEN

3.1 Paul Jenkins

wurde 1974 in Cardiff/Wales geboren und schreibt für die Bühne und fürs Fernsehen (BBC). Nach seinem Studium in Cambridge arbeitete er zunächst 12 Jahre lang als Englischlehrer in der Erwachsenenbildung. Am *Goldsmiths College* der Universität London studierte er *Szenisches Schreiben*. 2010/2011 verbrachte er als *Artist in Residence* an der Universität Sofia. Seine Theaterstücke *Island Hopping* und *Fear of Drowning* wurden international aufgeführt. *First Person Shooter* und *Natural Selection* wurden mit dem King's Cross New Writing Award ausgezeichnet.

Paul Jenkins ist Gründungsmitglied des politischen Theaterkollektivs *SubVERSE* am *Theatre 503* in London und arbeitet auch als Schauspieler, Dozent und Journalist.

3.2 Ego-Shooter

ist die deutsche Bezeichnung für First-Person-Shooter (FPS). FPS sind eine Kategorie der Computerspiele, in der der Spieler aus der Egoperspektive in einer dreidimensionalen Spielwelt agiert. Das heißt, die Spielwelt wird durch die Augen der Spielfigur wahrgenommen - mit Ausnahme von Zwischensequenzen, die die Rahmenhandlung erzählen, aber nicht zur Interaktion gehören.

Die Spielfigur, die vom Spieler gelenkt wird, ist menschlich oder menschenähnlich. Mit Hilfe von Schusswaffen werden computergesteuerte Gegner oder andere Spieler bekämpft.

Es gibt zwei Spielmodi: Einzel- und Mehrspieler. Im Einzelspieler-Modus wird der Spieler innerhalb eines narrativen Rahmens durch verschiedene Schauplätze geführt, durch die Handlungen des Spielers entsteht eine interaktive Geschichte. Im Mehrspieler-Modus finden sich die Spieler durch das Internet oder verschiedene Netzwerke zusammen und messen sich in Zweikämpfen, Gruppenkämpfen oder Mannschaftsspielen.

Mit der Zeit sind zahlreiche Sub-Genres der Egoshooter-Spiele entstanden:

- Taktik-Shooter: strategische Aspekte werden in die Kampfhandlungen integriert
- Stealth-Shooter: Spielprinzip ist das leise und heimliche Vorgehen statt offensiver Kampfhandlungen
- Arcade Shooter: hier ist große Reaktionsgeschwindigkeit beim Kampf gegen Horden von Monstern in einer betont fantastischen Umgebung gefragt
- Third-Person-Shooter: zeigen die Spielerfigur aus der Verfolgungsperspektive
Flugsimulatoren und Rennspiele zählen zum Beispiel nicht zu den Egoshootern, da ihnen die menschliche oder menschenähnliche Gestalt der Spielerfigur fehlt.

3.3 Drohnen

Drohnen werden mehr verändern als nur die Kriegsführung. Es könnte sein, dass in wenigen Jahren fliegende Drohnen zum alltäglichen Straßenbild gehören, dass wir damit überwacht werden oder die Pizza damit geliefert wird. Schon jetzt kann man Billigdrohnen im Internet für rund 300 Euro erwerben, die fliegen zwar im Moment nur 50 Meter weit und haben keine Waffen an Bord, aber das wird sich sicher bald verändern. Über Drohnen wird bereits heftig diskutiert: welchem Recht unterliegen sie, entlastet das vermeintlich „saubere“ Töten die Psyche der Soldaten, wie unmoralisch ist das Ganze. In den vergangenen Jahren töteten Drohnen allein in Pakistan mehr als 3000

Menschen, mindestens 300 Zivilisten waren darunter. Auch Thomas de Maizière wollte sie für die Bundeswehr bestellen.

Im Luftverkehrsgesetz steht, dass die Benutzung des Luftraums durch Luftfahrzeuge frei ist. Das Recht auf Privatsphäre steht dem entgegen. Was beim Einsatz von Drohnen in Deutschland erlaubt ist, bleibt unklar. Klar ist: Privatpersonen dürfen ihre Drohnen nicht über Menschenansammlungen, Unglücksorte, Gefängnisse, Kraftwerke, Industrieanlagen, Militäranlagen und nackte Brüste schicken. Polizisten überwachen Demos und Grenzen mit Drohnen, bei der Feuerwehr werden sie bei Großbränden eingesetzt.

Einsatz von Drohnen

Pro	contra
<p>Bewaffnete Drohnen können Leben retten. Um es ganz konkret zu machen: Vielleicht hätten sie verhindert, dass am Karfreitag 2010 bei dem Dorf Isa Khel drei Bundeswehrsoldaten starben. Deren Patrouillenzug sah sich plötzlich einer Überzahl von Angreifern gegenüber. Nach den ersten Schusswechseln wurde die Lage zwischen Deutschen und Taliban so unübersichtlich, dass angeforderte Kampfjets keine Bomben mehr abwerfen konnten. Am Ende dauerte das Gefecht fast zehn Stunden, neben den drei Toten gab es acht Schwerverletzte. Wären die Soldaten von einer raketenbestückten Drohne begleitet worden, hätte sie das Gefecht womöglich beenden können, bevor es richtig begann.</p>	<p>Raketenschläge aus dem Hinterhalt in Bevölkerungskreise, die dem Westen ohnehin tendenziell feindlich gesinnt sind, erschaffen mehr Extremismus und Hass, als sie beseitigen. Amerika und Europa mögen reich sein, aber moralisch sind sie arm, ja feige – das ist genau die Weltsicht des islamistischen Terrorismus. Treffsicherer als durch Drohnenangriffe aus heiterem Himmel lässt sie sich kaum bestätigen. (Thomas de Maizière)</p>
...	...

Aus dem Stück:

Managerin Maggie interessiert sich für Toms technische Entwicklung: ein Wärmesensor-Steuersystem für den Bahnverkehr. Die Rüstungsindustrie hat das Potential erkannt und Maggie ist bereit, zu verkaufen.

Maggie argumentiert damit, dass der Einsatz von Drohnen Leben retten kann. Rechercheaufgabe für die Schüler: Pro- und KontraArgumente finden. Was gibt es für Gruppen? Was sagt der Verteidigungsminister? Was sagt die PiratenPartei? Was sagst du?

Im Stück geht es auch um die Frage, ob es Schnittstellen von Shooterspielen und Drohnenkrieg gibt, um die Unterscheidungsfähigkeit von virtueller und realer Welt. Die Inszenierung lässt den Zuschauer erahnen, wie sich der Aufenthalt in der Game-Welt anfühlt. Krieg oder Spiel?

3.4 am Anfang der Inszenierung: die „Konzeptionsprobe“

Am Anfang einer Inszenierung steht eine Konzeptionsprobe, bei der alle Beteiligten Ihre Sicht des Stücks darlegen (Regie, Bühnen/Kostümbildner, VideoKünstler, Dramaturgie...).

In dem Stück gibt es vier reale und eine virtuelle Person.

Adrian, der Jugendliche mit dem Faible für Egoshooter, seine Mutter **Maggie**, ihr Arbeitskollege **Tom, Nugget**, ein Exsoldat und Rekrutierer kurz vor der Pensionierung und als virtuelle Person **Käpt'n Preece**, der Ade in der Virtualität zur Seite steht.

In dem Stück geht es nicht nur um das EgoShooterSpielen, sondern es geht um die Figuren im Stück, um ihr Verhältnis zueinander, ihre Suche nach sich selbst, dem Bedürfnis nach Nähe und Zuneigung, nach realen Erlebnissen, Es geht um den Kick, den man in der virtuellen Welt schnell bekommt durch Belohnung und Erreichen höherer Level, viel schneller als in der Realität. Wichtiger Punkt während der Konzeptionsprobe war das „FlowGefühl“ und das Losgelöst sein vom eigenen Körper, was durch die VideoProjektionen unterstrichen wird.

Ruhrnachrichten, 22. Februar

Weil die Spiele so echt aussehen und klingen, vergisst der Spieler alles um sich herum, wird ins Spiel hineingezogen, wie in einen Tunnel. Die Szene, in der Adrian verschlingt wird, ist das theatrale Bild für Adrians körperlichen Zusammenbruch nach einer besonders langen Spiele-Sitzung. „Dieser selbstvergessene Flow-Zustand, der beim Spielen entsteht, ist ein wichtiger Aspekt des Stücks,“ Johanna Weißert.

3.5 Flow-Erlebnis

(engl. *Fließen, Rinnen, Strömen*)

Mihály Csíkszentmihályi beschrieb 1975 das *Flow-Erlebnis* und ist auf dem Gebiet der Psychologie zusammen mit Kurt Hahn und Maria Montessori einer der herausragenden Wissenschaftler. Das bedeutet nichts anderes, als dass man vollkommen in einer Tätigkeit aufgeht und Zeit und Raum währenddessen vergisst. *Flow* entsteht im Bereich zwischen Unterforderung (Langeweile) und Überforderung (Angst) und wird oft erreicht, wenn Ereignisse schnell ablaufen. Die Anforderungen müssen so hoch sein, dass sie vollkommene Konzentration erfordern. So zum Beispiel auch bei Computerspielen. Handlung und Bewusstsein verschmelzen.

„Zwei Dinge geschehen. Das eine ist, dass die Zeit richtig schnell zu vergehen scheint, in gewissem Sinne. Nachdem es vorbei ist, erscheint es so, als sei es sehr schnell vorbeigegangen. Ich stelle fest, dass es ein Uhr früh ist und sage: «Oh, vor einigen Minuten war es doch erst 8 Uhr.» Aber andererseits, wenn ich tanze... scheint es viel länger, als es wirklich war.“ (Csíkszentmihályi, 2010, S.96)

Dies ist die beispielhafte Beschreibung einer von Csíkszentmihályi befragten Balletttänzerin. Auch bei anderen Tätigkeiten, die Flow-Erleben erzeugen, wurde diese veränderte Wahrnehmung der Zeit festgestellt.

Frage an Ihre Schüler: Gibt es Tätigkeiten, bei denen sie komplett die Uhrzeit vergessen? Lassen Sie Situationen beschreiben, in denen es zu völliger Selbstvergessenheit gekommen ist.

Teil des Bühnenbilds ist ein Mikro am Rand, durch das Erklärungen gesprochen werden. Eine LiveÜbersetzung des EgoShooterSlangs, als Hilfe für die Nichtspieler:

3.6 Kleines First-Person-Shooter-Lexikon zum Stück

Camper	verstecken sich an bestimmten Stellen und schießen aus dem Hinterhalt wahllos auf andere Spieler, das widerspricht der Kämpferethik seriöser Spieler
Clan	Team von Spielern, die online zusammen spielen
COLTIS	Compact hybrid Laser radar & Thermal Imaging System
Drohne	unbemanntes Flugobjekt
KD	Kill Death Ratio – Verhältnis von der Anzahl getöteter Spielfiguren zu der Anzahl der Male, die man selbst getötet wurde, also „persönliche Erfolgsquote“
KIA	Killed in action
N00bs	sind ignorant, unwillig oder unfähig zu lernen
Pwn	To own, besitzen – Verb, geschrieben P-W-N; deinen Widersacher töten, auslöschen, komplett dominieren. Wie o ausgesprochen, aber mit p geschrieben. Das war ursprünglich ein Tippfehler chronischer Spieler, jetzt ist es im Game-Lexikon legendär. Wenn du es geschafft hast, einen anderen Spieler zu pwnen, könnte es ein n00b sein
QT	Quality Time
Respawn Virtuelle	„Wiedergeburt“ der Spielfigur
SAS	Special Air Service, Spezialeinheit der britischen Armee
T-Bag	Der Leiche des Getöteten die Hoden ins Gesicht stippen. Dieses Ritual entwickelte sich mit der technischen Möglichkeit des Avatars, zu kriechen. Auch du wirst mal drankommen, man wird dich pwnen und dich T-baggen. Das ist nicht das Ende – innerhalb von Sekunden wirst du respawnen
Über-pwnage:...	dieser spielenden Unterklasse. Z.B. würde „volle Pwnage über diese n00bs“ grob übersetzt heißen: „Ich habe diese Schwachköpfe komplett plattgemacht“

3.7 Theaterzeichen

In „first person shooter“ wird weder die Realität noch die Virtualität 1:1 abgebildet. Um dem Zuschauer den Hinweis zu geben, wo eine Szene spielt, werden gezielt Zeichen eingesetzt. Wichtiger Bestandteil der Inszenierung sind die VideoProjektionen und das Bühnenbild.

Bsp.: in einer Szene spielt Maggie zum ersten Mal EgoShooter. In der VideoProjektion sieht man ihren Kopf, aus der langsam ein Auge quillt, bis der Kopf nur noch aus Auge besteht.

Mit Hilfe der Theaterzeichen ergänzt der Zuschauer die Szene in seiner eigenen Phantasie, Bilder und Gefühle beim Zuschauer entstehen.

Theaterzeichen werden auch eingesetzt, um Gefühle, Gedanken und Handlungen einer Figur ans Licht zu bringen.

Der Regisseurin war es wichtig ein Bild zu finden, das zeigt, das bei Videospielen der Sehsinn komplett in den Vordergrund tritt, alle anderen Sinne aber nicht stimuliert werden.

Ein **Gespräch über die Inszenierung im Unterricht** soll helfen, die Theaterzeichen zu erkennen und zu deuten.

Es geht in dem Gespräch nicht um richtige oder falsche Antworten, sondern darum Schülerassoziationen zu sammeln, die dabei helfen können, die gesehene Theaterform zu verstehen. Die Schüler sollten selbst Lösungsvorschläge für rätselhaft gebliebene Vorgänge oder offene Fragen liefern und damit der Kunstform Theater auf die Spur kommen.

Wir merken im Gespräch mit unseren Probenklassen* immer wieder, wie viel die Schüler trotz anfänglicher Verwirrung gesehen, emotional aufgenommen und verstanden haben. Selbstverständlich beantworte ich als Theaterpädagogin und auch die Regisseurin Johanna Weißert und die Dramaturginnen Isabel Stahl und Ilona Seippel-Schipper gerne noch offene Fragen in einem Vertiefungsgespräch im Unterricht oder per Mail.

Folgende W-Fragen erleichtern den Gesprächseinstieg:

- **Wo** spielt das Stück? Welche Hinweise liefern das Bühnenbild und die Requisiten? Was ist auf der Bühne zu sehen und wie wird es bespielt?
- **Wann** spielt die Handlung?
- **Was** ist die Handlung? Worum geht es überhaupt? Welche Handlungsstränge gibt es?
- **Wer** ist auf der Bühne zu sehen? Was haben die Figuren miteinander zu tun?
- **Was** bedeutet der Tunnel?
- **Welche** Theaterzeichen sind euch noch aufgefallen, die nicht realistisch sind? Wie würdet ihr sie erklären?
- **Wie** ging es euch mit den Geräuschen im Stück? Was haben sie ausgelöst?

* Eine Probenklasse ist eine Schulklasse, die zu einer Probe einer Neuproduktion kommt und mit der das Produktionsteam über das Gesehene spricht.

4 THEATERPÄDAGOGIK: PRAXIS

4.1 Wahrnehmung

Die Gruppe wird in As und Bs aufgeteilt. Beide Gruppen laufen im Raum umher. Die As nehmen Augenkontakt zu den Bs auf. Die Bs schauen weg. Dabei wird nicht geredet. Dann Wechsel, die Bs schauen hin und die As schauen weg. Im Anschluss an die Übung wird die Gruppe befragt, wie sie sich in den unterschiedlichen Rollen gefühlt hat.

4.2 Rollenspiele

Inspiziert von „Machina ex“ wollte ich gerne ein paar Spiele vorstellen, die in die Richtung „LifeRollenspiel“ gehen und ein Gefühl davon vermitteln sollen, wie ComputerStrategieSpiele in die reale Welt transportiert werden könnten.

4.2.1 Zum Einstieg, ganz klein: **Scharwendel:**

Im Spiel „Scharwendel“ gibt es zwei Hauptakteure:

- das Medium „Scharwendel“ genannt
- und seinen „Meister“. Beide sind eingeweiht, beide kennen das Spiel.

Die Anweisung absolut ruhig zu sein wird von allen Teilnehmern streng befolgt. Scharwendel und Meister müssen schließlich telepathisch verbunden sein. So sitzen die beiden neben all den Unwissenden und konzentrieren sich auf ihre gedankliche Verbindung.

Nach einer Weile spricht der Meister in die Stille: „Scharwendel geh` und reiche dem die Hand, dem ich sie reichen werde.“ Wie geheißten geht Scharwendel und verlässt den Raum. Er schließt die Türe hinter sich.

Der Meister erhebt sich von seinem Stuhl, schreitet bedächtig die Runde der Teilnehmer ab und reicht einem der Teilnehmer die Hand. Dann setzt sich der Meister wieder.

Der Meister ruft Scharwendel in den Raum zurück: „Scharwendel komm!“ Scharwendel betritt das Zimmer und schreitet konzentriert in die Mitte der Versammelten.

Scharwendel reicht sodann dem die Hand, dem auch der Meister die Hand eben reichte – während Scharwendel ja nicht im Raum war und das folglich nicht wissen kann.

Verblüffung, Verschwörung und Diskussion! Es hilft nichts ... wem der Meister die Hand auch reicht, Scharwendel betritt den Raum, findet die Person und reicht ihr ebenfalls die Hand. Wie geht das?

Die Lösung:

Meister und Scharwendel konzentrieren sich auf die Stille im Raum. Die wird irgendwann brechen. Der Meister wird dem die Hand reichen, der als erster die Stille bricht – sei es durch Kichern, Flüstern, Husten oder einen anderen vernehmbaren Laut. Die Gruppe wird den Laut schnell vergessen oder gar nicht wahrnehmen. Diesen Augenblick warten Meister und Scharwendel ab und dann: „Scharwendel geh` und reiche dem die Hand, dem ich sie reichen werde“.

Der Spieletipp für Schullandheim, Jugendlager & Freizeiten:

4.2.3 Die Werwölfe von Düsterwald

Spieldauer: ca. 30 Min - Wegen "Flowfaktor" nächtelange Spielwiederholungen!

Spielerzahl: 8 bis 18

Spielanleitung (allgemein)

Neben den Spielern, die in einem Kreis sitzen, braucht es mindestens für die ersten 5 Minuten einen externen Spielleiter. Vor dem Spiel werden so viele Zettel vorbereitet, wie es Spieler hat. Auf den Zettel stehen die Rollen. Jeder Spieler zieht vor dem Spiel einen Zettel und erfährt so vorerst als einziger seine Rolle. Mögliche Rollen sind: Werwolf, Hellseher, Hexe oder Dorfbewohner.

Das Spiel verläuft in Phasen (Nacht, wo alle Unbefugten die Augen schliessen; und Tag, wo diskutiert wird), Die Werwölfe versuchen am Schluss noch als einzige zu „leben“, dann haben sie gewonnen; die anderen Rollen (Menschen) versuchen die Werwölfe „umzubringen“, dann haben sie (die Menschen) gewonnen.

Fähigkeiten der Rollen:

Werwolf: Die Werwölfe wählen jede Nacht eine Person aus, die umgebracht werden soll.

Hellseher: Ihm wird jede Nacht die Identität einer Person gezeigt

Hexe: Einmal darf die Hexe eine von den Werwölfen zum Tode bestimmten Person noch in der selben Nacht das Leben wiedergeben. Zudem darf die Hexe einmal in einer Nacht eine Person selbst töten.

Dorfbewohner: Keine besondere Fähigkeit.

Das Spiel beginnt mit der ersten Nacht. In jeder Nacht „reissen“ die Werwölfe eine Person. Vor jeder Nacht (zum ersten Mal also vor der zweiten Nacht) bestimmen alle Spieler eine Person, die gelyncht (getötet) wird per Abstimmung.

Ablauf der ersten Nacht:

Alle haben die Augen geschlossen. Der Spielleiter sagt, die Werwölfe sollen „erwachen“ (die Augen öffnen). Die Werwölfe bestimmen, wer von ihnen dem Hellseher gezeigt werden soll, sie einigen sich auch auf eine Person, die sie in der ersten Nacht reissen möchten, in dem sie auf diese Person zeigen, so dass der Spielleiter es sieht. Nachdem die Werwölfe wieder eingeschlafen sind, ruft der Spielleiter den Hellseher aufzuwachen. Der Spielleiter zeigt dann der Hexe, wer von den Werwölfen ausgewählt wurde; die Hexe kommuniziert per Handzeichen, ob sie diese Person erretten will oder nicht, sie wird auch gefragt, ob sie selbst jemanden umbringen will; danach schläft sie wieder ein. Dann erwachen alle und der Spielleiter gibt bekannt, wer nicht mehr lebt.

Nun wird diskutiert, jeder darf lügen oder die Wahrheit sagen, wie er will. Eine Diskussionsrunde (ein Tag) sollte aber nicht länger als 5 Minuten dauern (Empfehlung). Dann stimmen alle ab, wer von ihnen gelyncht werden soll (jeder Spieler hat eine Stimme, ist die Abstimmung nicht eindeutig, wird sie wiederholt wobei nur noch die Personen mit den meisten Stimmen gewählt werden können). Die gewählte Person scheidet dann gleich aus.

In der zweiten oder jeder weiteren Nacht wachen die Werwölfe auf, nach ihnen die Hexe, sonst niemand. Der Spielleiter gibt immer nach der Nacht bekannt, wenn jemand getötet wurde. Der Spielleiter gibt auch sofort an, wenn das Spiel fertig ist. Wenn am Schluss nur noch ein Werwolf und ein Mensch leben und sie sich (logischerweise) in der Lynch-Abstimmung nicht einig werden, geht das Spiel unentschieden aus. Ansonsten hat diejenige Partei (Werwölfe oder Menschen) gewonnen, die als einzig noch im Spiel ist.

5. Praktischer Teil zur Nachbereitung des Vorstellungsbesuchs

Fragen für das Nachgespräch:

- Spielt ihr auch EgoShooter?
- Glaubt ihr, dass EgoShooterSpielen jemanden (zu seinem Nachteil) verändert?
- Was bedeutet der Tunnel auf der Bühne?
- Hat die Beschäftigung mit dem Thema des Stücks etwas Persönliches bei Ihnen verändert?
- Wie sind Sie zur Schauspielerei gekommen?
- Wie und wo haben Sie das Schauspielern erlernt?
- Wie schaffen Sie es, sich den Text von gleichzeitig bis zu sechs, sieben Stücken zu merken?
- Wie schafft man es, eine Figur zu spielen, die ganz anders ist als man selbst?
- Was ist Ihre Traumrolle?
- Warum finden Sie Theater wichtig?
- Wie erleben Sie Theateraufführungen, wenn Sie Zuschauer sind?
- Warum finden Sie Theater wichtig? Ist es heutzutage besonders wichtig?
- Was unterscheidet ein Kinder- und Jugendtheater von anderen Theatern?
- Welches Theaterstück ist Ihr persönliches Lieblingsstück?

Fragen an die Regisseurin:

- Was finden Sie an dem Stück besonders reizvoll?
Was gefällt Ihnen an dem Stück nicht so gut?
- Welche Szenen haben besonders viel Probenzeit beansprucht? Warum?
- Was soll das Bühnenbild mehr vermitteln als bloße räumliche Orientierung?

6. In Kooperation mit: **Fachstelle für Suchtvorbeugung in der DROBS Dortmund**



Frank Schlaak, Ingrid Durek, Anna von Wensiersky
Schwanenwall 42, 44135 Dortmund FON: 0231 / 47 73 76-0;
FAX: 47 73 76-13 www.suchtvorbeugung-dortmund.de
info@suchtvorbeugung-dortmund.de
Schwanenwall 42, 44135 Dortmund Fon: 02 31/47 73 76-0

Methodentasche zum Umgang mit Internet und Online-Spielen

Die [netbag] Methodentasche wurde von der Drogenhilfe Köln entwickelt und eignet sich für den Einsatz in Schule, Jugendhilfe und Erwachsenen- bildung. Für Ihre pädagogische Arbeit können Sie diese Tasche in der Fachstelle für Suchtvorbeugung ausleihen.

In unseren Methodenworkshops haben Sie die Möglichkeit, die Methoden und Einsatzmöglichkeiten kennen zu lernen. Dazu finden Sie weitere Termine unter www.suchtvorbeugung-dortmund.de.



Um Ihnen einen ersten Eindruck der Methoden zu ermöglichen, finden Sie hier Auszüge aus der Beschreibung der Tasche. Näheres auf www.drogisto.de.

Inhalte der [netbag]

- [Eltern Seminar] Das Handbuch zum Elternseminar enthält auf 80 Seiten alle Informationen, die Sie zur Durchführung von vier Elternabenden benötigen.
- [Virtuelle Welten] Vortrag auf CD-ROM & USB- Stick für Eltern und Fachkräfte
- „THE NEXT LEVEL“ Der Kurzfilm setzt sich mit der Thematik des exzessiven Computerspielens auseinander, ohne dabei den erhobenen pädagogischen Zeigefinger zu nutzen. Begleitmaterialien unterstützen Sie bei beim Einsatz des Films. "THE NEXT LEVEL" ist ein Film von Lisa Wagner, der von der Fachhochschule Köln produziert wurde.

Arbeitsmethoden für Gruppen:

- [Suchtverlauf] und [Fälle zum Suchtverlauf] Anhand von Begriffen und Beispielen wird die Entwicklung von riskanter Online-Nutzung deutlich.
- [Nora am Mittag] Ein Diskussionsspiel in Form einer Talkshow zum Thema Online-Sucht.
- [Facts & Fiction] Kartensatz zum Thematisieren von unterschiedlichem Computernutzungs- verhalten und dessen Suchtpotenzial.
- [NET-GENERATION] Online Quiz auf CD-ROM & USB-Stick. Das Quiz ist geeignet für Jugendliche ab 12 Jahren und für eine Gruppengröße bis 40 Personen.

7. Quellen:

- Meissner, Dirk & Moorstedt, Tobias: Volle Drohnung. In: NEON 04 / 2013
- Günzel, Stephan: Von der Zeit zum Raum. Geschichte und Ästhetik des Computerspielmediums. In Rabbiteye. Zeitschrift für Filmforschung, Universität Potsdam: Zentrum für Computerspielforschung. www.digarec.org/projekte/mediality
- www.spielbar.de
- www.laukeverlag.de
- www.wikipedia.org
- www.goethe.de
- <http://www.theaterwerkstatt>